Führerinnen-Dienst im BDM

BDM.-WERK „GLAUBE UND SCHÖNHEIT"

*

Obergau Düsseldorf (34)

Januar/Februar 1941

Eigentum der Schaft:

Die „Führerinnendienste" sind Eigentum der Einheit und werden bei Führerinnenwechsel der Nachfolgerin übergeben.

UNSER FÜHRER SAGT:

Wir wollen, daß ihr eine fröhliche und freudige Jugend sein sollt.

Ihr sollt lachend in die Welt blicken.

Ihr habt Grund dazu, denn diese Welt, eure Welt, unser Volk, unser Reich:

sie sind schöner geworden, als sie je zuvor waren.

Führerinnen!

Ein neues Jahr liegt vor uns, in das wir mit Siegeszuversicht hineingehen. Alle Aufgaben, die der Krieg uns gestellt, werden wir weiter erfüllen. Der Reichsjugendführer hat für das Jahr 1941 die Parole des Aufbaues in den neuen Gebieten gegeben. Auch aus unserem Obergau sind im vergangenen Jahr viele Führerinnen zu dauerndem oder vorübergehendem Einsatz im Osten gewesen, sei es in der BDM-Arbeit oder bei den volksdeutschen Rückwanderern. Wir alle, die wir in den alten Reichsgebieten arbeiten, wollen immer den Blick offen behalten für die großen Aufgaben, die unser deutsches Volk in den neuen Gebieten, im Osten und Westen zu bewältigen hat.

Immer aber soll es unsere Aufgabe bleiben, gerade jetzt im Krieg ein frohes Herz zu bewahren und von unserer Unbeschwertheit und unserem Frohsinn anderen etwas abzugeben. Dieser Führerinnendienst soll Euch Anleitung zu froher Spielarbeit auch in diesem Kriegsjahr sein. Wie oft haben schon im Kriege unsere Mädeleinheiten und Spielscharen gezeigt, wie sie Freude bereiten können bei Lazarettsingen, auf Elternabenden und Musikveranstaltungen, auf all den vielen Weihnachtsfeiern in diesem Jahr, bei Soldaten, Müttern und Kindern. Das wollen wir auch im nächsten Jahr fortsetzen, und daß diese Arbeit immer echter und klarer und unserem Stil entsprechend wird, dazu dient dieses Heft. Es soll Jungmädel- und Mädelführerinnen in gleicher Weise dienen. Es soll für die Gemeinschaftsabende und die Arbeitsgemeinschaft „Spiel und gesellige Kultur“ des BDM-Werkes „Glaube und Schönheit“ verwandt werden und es soll den Führerinnen, die in den Lagern der Kinderlandverschickung unsere Mädel betreuen, eine Hilfe für die Freizeitgestaltung sein.

Geht an die Arbeit des Jahres 1941 mit derselben Kraft und Freude wie bisher.

Heil Hitler!

Hedda Kock

Unsere Arbeit im Januar und Februar.

Nach der Vorbereitung und Durchführung vorweihnachtlicher Feiern, der Werkarbeit usw. gehört der Januar und Februar einer intensiven Einheitsarbeit. Die Mappen der RJF werden in den H e i m a b e n d e n nach den Richtlinien, die in den Wochenendschulungen gegeben wurden, ausgewertet. Grundsätzlich wird der 2. Heimabend der Mappe als der wichtigere behandelt.

D e r 3 0. J a n u a r, als Erinnerungstag der Gründung des national-sozialistischen Reiches, wird in irgendeiner Form, in einem Gruppenappell, in einer Feier oder ähnlich herausgestellt. Kurze Anregungen dazu sind in diesem Führerinnendienst gegeben.

Für den L e i s t u n g s w e t t k a m p f d e r G r u p p e n werden zwar keine Uebungsabende angesetzt, aber gewisse Vorbereitungen sind von der Führerin zu treffen. Eine Werkarbeit muß angefertigt werden, das Heimbuch wird überprüft, und das Familienbuch muß von jedem Mädel begonnen sein. Diese Forderung ist in diesem Jahre neu. Anweisungen zu dieser Arbeit bekamt Ihr im Führerinnendienst vom August 1940. Wenn diese Hefte fehlen, können sie noch beim Obergau, Abteilung WS und K nachgefordert werden.

Vor allem die Jungmädeleinheiten führen im Februar wieder ihre E l t e r n a b e n d e durch. Hierfür, wie für die Spielarbeit, die im Februar auch im Dienst der Mädel ihren Raum finden muß, bringt dieser Führerinnendienst Euch Anleitungen, die immer wieder verwertet werden können.

❖

Tag um Tag
wächst aufwärts zu den Sternen
ein Bau.
Block auf Block
schichten Millionen.
Stein zu Stein
fügen ihre Hände —
Fels und Stahl
zwingen ihre Fäuste — —
Stolz und hoch
ragt aufwärts in die Sterne
das Reich.

Lola Wendt.

Eine Feier zum 30. Januar.

Lied:

Lang war die Nacht.

Spruch:

Deutschland, dem wir geweiht
die Arbeit unsrer Hände —
an Deines Schicksals Wende
stehn wir mit erhobner Seele
und weihn uns Dir voll Dankbarkeit.

Die Führerin spricht über die Bedeutung des 30. Januar. Sie kann dazu den bekannten Abschnitt über den 30. Januar 1933 aus Goebbels „Vom Kaiserhof zur Reichskanzlei" lesen. Sie geht dann auf die schicksalhafte Bedeutung dieses Krieges für unser Reich ein und fordert die Pflichterfüllung jedes Mädels.

Spruch:

Wer sich selbst verläßt, der wird verlassen.
Das Volk, das an sich selbst zweifelt,
an dem verzweifelt die Welt, und die Geschichte
schweigt ewig von ihm.
Unser Volk ist in einem jeglichen von uns,
darum laßt uns tapfer sein. (E. M. Arndt)

Gedicht:

Und gäb es niemals ein Gelingen,
wir glauben doch an unsern Staat!
Und könnten wir ihn nie vollbringen,
wir setzen alles an die Tat.
Selbst wenn die letzten Sterne sterben
und alle Hoffnung untergeht:
So kann uns keine Nacht verderben,
daß einer von der Fahne geht.
Und würden wider uns verbünden
sich Himmel, Hölle und die Welt:
Wir blieben aufrecht stehn und stünden,
bis auch der Letzte niederfällt.

Lied:

Nichts kann uns rauben.

Vom richtigen Fröhlichsein.

Es ist einmal hell und einmal dunkel auf der Welt. Es ist einmal leicht und einmal schwer im Leben. Das wechselt sich ab. Und niemand kann sich das aussuchen. Aber daß die Menschen die Sonne und die hellen Wege lieber haben als die dunkeln, das ist gewiß. Die Klugen sehen sich die Sonne so gut an, daß sie ihr Bild am Herzen haben, wenn es dunkel wird, und sich nicht zu fürchten brauchen.

Das sind die richtig fröhlichen Menschen, die ein Stück von der Sonne immer bei sich tragen. Glaubt nicht, daß die Sonne sich von allen leicht fangen läßt! Man muß manchmal lange suchen und Geduld haben und recht tapfer drauflos gehen. Aber wenn man sie einmal gefaßt hat, dann hilft sie einem in der tiefsten Dunkelheit. Wenn man einmal den „fröhlichen Mut" besitzt, dann kann man viel mehr schaffen als vorher. Probiert es nur aus, wieviel schneller eine Arbeit getan ist, die man lachend in die Hand nimmt.

„Dem Fröhlichen gehört die Welt!" das haben wir oft gesungen, als wir vor Weihnachten unsere Soldaten in Holland besuchten. Dann haben sie uns gleich mit blankeren Augen angesehen. Einmal hat ein Soldat zu mir gesagt: „Das Schönste ist, daß Ihr so fröhlich seid. Das steckt ja richtig an." Da haben wir gewußt, daß wir es richtig machten. Und je mehr man von seiner eigenen Fröhlichkeit abgibt, umso heller wird sie bei einem selber. Ihr müßt nur die Augen aufmachen und Euch die Sonne und alles Schöne in der Welt immer wieder gründlich ansehen, dann hat man übergenug Gründe, recht fröhlich zu sein!

Es sitzt ein Vogel auf dem Leim,
Er flattert sehr und kann nicht heim.
Ein schwarzer Kater schleicht herzu,
Die Krallen scharf, die Augen gluh.
Am Baum hinauf und immer höher
Kommt er dem armen Vogel näher.
Der Vogel denkt: Weil das so ist
Und weil mich doch der Kater frißt,
So will ich keine Zeit verlieren,
Will noch ein wenig quinquilieren
Und lustig pfeifen, wie zuvor.
Der Vogel, scheint mir, hat Humor.

Wilh. Busch.

❖

Unsere Elternabende.

Alles, was wir Eltern und Freunden in diesem Jahr aus unserer Arbeit zeigen, soll von einer echten Fröhlichkeit sein und ihnen gleichzeitig etwas davon mitgeben. Es ist garnicht so einfach, wie es klingt, und es genügt nicht, irgendetwas „Lustiges" zu spielen. Man muß sich genau überlegen, wie man erzählt und spielt und wie man es zu einem sinnvollen Abend zusammenstellt, der mit einem heiteren Auftakt beginnt, ein herzhaftes Lachen hervorruft und ein vergnügliches Schmunzeln hinterläßt.

Das Programm wird zunächst überlegt. Wir dürfen dabei nicht den Fehler machen, es einzuteilen in einen „ernsten" und einen „fröhlichen" Teil. Der Abend soll ganz klar aufgebaut sein. Wir werden für unsere Elternabende nur fröhliche Themen wählen, aber wir werden sie so ausgestalten, daß unsere Gäste hinter all dem Fröhlichen und Lebendigen den Ernst unserer Arbeit spüren.

Ihr habt sehr viel Möglichkeiten, mit lustigen Liedern und Gedichten und — vielleicht mit Eurem kleinen Orchester — mit fröhlichen Musikstücken sehr viel Abwechslung in Euer Programm zu bringen. Den Höhepunkt des Abends wird in jedem Falle eine Scharade, ein Kasperle-, Stegreif- oder Laienspiel bilden. Ihr könnt auch eine Führerin aus unserer Arbeit erzählen lassen. Sorgt dafür, daß sich der Abend nicht zu lange hinzieht.

Wenn Ihr Euch über das Programm im klaren seid, beginnt mit den Proben. Fangt früh genug damit an, damit der Abend zu einem wirklichen Erlebnis für unsere Mädel, besonders aber für unsere Eltern und Gäste wird.

Der Raum.

Besonderen Wert müßt Ihr auf die Ausgestaltung des Raumes legen. Der Raum soll schlicht und einfach sein. In den meisten Fällen wird Euch nur ein Gasthaussaal zur Verfügung stehen. Diese Säle sind oft mit Kitsch überladen und lassen jedes Gefühl für Farbe und Schmuck vermissen. Sie geben unseren Elternabenden nicht den festlichen Rahmen, der schon beim Betreten des Raumes durch seine frische Natürlichkeit auf die Gäste wirkt, der in ihnen Feststimmung hervorruft und so die Voraussetzung für das Gelingen des Abends

gibt. Versucht auf alle Fälle, vom Wirt die Erlaubnis zu erlangen, alle vorhandenen Papiergirlanden und Reklameschilder für Euern Abend entfernen zu dürfen. Die Wände schmückt mit frischem Grün und mit selbstgemalten Bildern, die Bezug auf Euern Abend haben. Im Raum bringt Ihr eine HJ-Fahne an oder zu beiden Seiten der Bühne je eine.

Am besten sind im Saal nur Stuhlreihen. Müssen jedoch Tische dazwischen stehen bleiben, deckt Ihr sie und schmückt sie möglichst aus. Wenn eine Bühne vorhanden ist, wird sie mit einfarbigem Tuch ausgeschlagen. Vor allen Dingen müßt Ihr vorhandene Kulissen verhängen, weil wir ja nicht vor Kulissen spielen wollen. Ihr könnt auch die Bühne mit frischem Grün ausgestalten. Topfblumen, frische Blüten oder grüne Blattpflanzen passen in jede Umgebung.

Am schönsten ist es, ganz auf die Bühne zu verzichten und mitten unter unseren Gästen zu spielen, die im Kreis oder Halbkreis um uns herumsitzen.

Die Propaganda.

Wenn Ihr mit den Vorbereitungsarbeiten so weit seid, daß Ihr wißt, der Abend wird gelingen, setzt Ihr mit der Werbung dafür ein. Beginnt früh genug mit dem Verkauf der Eintrittskarten, die ganz schlicht, aber sehr geschmackvoll sein sollen. Denkt Euch für die Einladungen Eurer Ehrengäste etwas Besonderes aus. Schön ist es, wenn Ihr diese Einladungen selbst schreibt und vielleicht etwas Lustiges, das sich auf Euern Abend bezieht, darauf malt. Hängt überall in Euern Schaukästen, in den Schaufenstern der Geschäfte Eures Einheitsbereiches, in den Schulen und öffentlichen Gebäuden selbstangefertigte Plakate aus, auf denen Ihr zu Euerm Abend einladet.

Werbt auch durch die Presse. Schildert einmal eine kleine Episode aus den Vorbereitungen. Bringt 1—2 Wochen vorher ab und zu eine kurze Notiz in die Zeitung, das steigert die allgemeine Spannung und Erwartung der Leser.

❖

Pflichtlied

✣

Wort und Weise von H. Baumann.



der Tag herauf, da kommen die Sterne gesprungen.

Die springen durch den Himmel hin und morgen
da kommen sie wieder, sie springen den Burschen
in ihren Sinn, soviel Sterne als fröhliche Lieder.

Es gehn die Sterne jede Nacht wie die Wolken
im Winde treiben, doch wer sein Herz nur recht
bewacht, dem werden die Sterne bleiben.

✣

Wir singen:

Guten Abend, guten Abend, euch allen hier beisamm
Laßt doch der Jugend, der Jugend ihren Lauf
Froh zu sein bedarf es wenig
Dem Fröhlichen gehört die Welt
Wo man singt, da laß dich ruhig nieder
Mit Mädeln sich vertragen
Heißa, Kathreinerle
Rusla, wenn du meine wärst
's ischt mer alles ei Ding
Die Vöglein in dem Walde
Ich wollt ein Bäumlein steigen
Mein Schätzlein kommt von ferne
Von Luzern auf Wäggis zu
Fort mit den Grillen
Das Himmelloch
Lustig ist's vor allen
Mein Schatz hat die Gäns' ausgetrieben
Dieser Kuckuck, der mich neckt
Auf einem Baum ein Kuckuck saß
Tanz rüber, tanz nüber
Zum Tanze da geht ein Mädel
Heut ist ein Fest bei den Fröschen am See
Alle Leut, alle Leut gehn jetzt nach Haus
Laßt euch nicht verdrießen
Heim, heim, heim, heim woll'n wir geh'n.

❖

Unsere Spielarbeit.

In Elternabenden und Veranstaltungen, aber auch unter uns, üben wir uns immer wieder in Scharaden und Stegreifspielen, wir lassen Kasperle auftreten oder spielen hinter der Leinwand Schattentheater. Wir brauchen das Spiel für Veranstaltungen, aber jede Führerin weiß, daß über diesen propagandistischen Zweck hinaus das Spiel viele erzieherische Möglichkeiten bietet. Man lernt über dem Erzählen sich auszudrücken und zu reden, man gewinnt den Mut zu freier Bewegung, wenn man in könglichen Kleidern steckt. Man lernt in einer Spielgemeinschaft sich zu bescheiden, man bringt selbst schüchterne Mädel zum Reden, wenn sie hinter der Kulisse bleiben können und Kasperle dafür den Mund aufmacht. All diese Möglichkeiten müssen wir bei Mädeln und Jungmädeln noch viel mehr ausnützen.

Ich gebe Euch im folgenden einen Aufbau-Plan für die Spielarbeit, der für Laienspielscharen und Arbeitsgemeinschaften „Spiel und gesellige Kultur" im BDM-Werk als Rahmenplan gilt. Jede Einheit kann sich aber Anregungen daraus holen, und vor allem JM-Führerinnen sollen das Wesentliche in der aufgezeigten Reihenfolge mit ihren Jungmädeln erarbeiten. Wir müssen davon abkommen, für eine Veranstaltung irgendetwas einzuüben, sondern sollten Ausschnitte einer planmäßig aufgebauten Spielarbeit zeigen.

Das Erzählen

ist das einfachste Spiel. Jede Führerin sollte nicht nur reden, sondern auch erzählen können. Jedes Mädel kann erzählen lernen. Es ist eine Kunst, in der man sich immer wieder üben muß. Lebendig erzählen heißt, eine Geschichte so eindringlich wiederzugeben, all ihre Personen, den Ort, die Begleitumstände so deutlich zu beschreiben, daß die Zuhörer gespannt Bild um Bild vor sich sehen. Während man beim Vorlesen die Augen an die Zeilen gebunden hat, kann man beim Erzählen die Wirkung seiner Worte genau verfolgen. Man kann insgeheim beobachten, welche Wendung besonders gefällt, wo man eine ausführliche Beschreibung erwartet. Man kann durch eine Zwischenfrage „War das nicht unerhört?", „Was hättet Ihr nun wohl getan?" oder „Könnt Ihr Euch das vorstellen?" die Zuhörer direkt in die Handlung mit einbeziehen. Mienenspiel, eine Handbewegung unterstreichen das Wort, und ein ganzer Kreis hängt am Mund eines guten Erzählers.

Man kann am besten Selbsterlebtes erzählen. Aber man kann auch alle erdachten Geschichten wiedergeben, wenn man sie wirklich beherrscht. Märchen und Sagen, Anekdoten und Beschreibungen eignen sich zum Nacherzählen, weil sie durch ihre Begebenheiten leben, der

ausschmückenden Phantasie des Erzählers freien Raum lassen und nicht in bestimmten Worten festgelegt sind. Dichtungen, die durch ihre besondere Sprache wirken, müssen wörtlich vorgelesen werden, wobei das lebendige Vorlesen fast einem Nacherzählen gleichkommt.

Die Scharade

ist eine Uebung mimischer, darstellerischer Art. (In Anlehnung an Förster, Das Scharadenbuch.) Eine Begebenheit wird in Ausdrucksformen und Bewegungen so ausgedrückt, daß sie ohne Worte verständlich wird. Das Sprechen ist nicht unbedingt verboten, aber je weniger die Scharade Worte braucht, umso eindrucksvoller wirkt sie. Die Scharade ist ein Rätsel, das in gespielten Szenen dargestellt wird. Jede Szene bedeutet ein bestimmtes Wort, das vom Zuschauer erraten werden muß. Wenn er die einzelnen Worte aneinandersetzt, so findet er die Lösung der Scharade, die wir zum Schluß noch einmal in einem Bild darstellen.

Ein Beispiel: Hof — Ball — Hofball.

oder: Nicht — ein — Mischung — Nichteinmischung.

Noch schöner und lustiger wird es, wenn die einzelnen Worte, aneinandergesetzt, einen völlig anderen Sinn bekommen.

Beispiel: platt — Ahne — Platane.

oder: Jacke — Tanz — Zug — Jackettanzug.

Wir können auch dem Zuschauer vorher ansagen, daß er von jedem Bild nur den Anfangsbuchstaben nehmen soll und so zur Lösung kommt.

Oder wir stellen Sprichwörter in einem Scharadenbild dar.

So haben wir schon rein äußerlich die verschiedensten Möglichkeiten, ein lustiges und abwechslungsreiches Scharadenspiel aufzuziehen. Die Scharade soll aber für uns nicht nur ein Mittel dazu sein, einen Abend lustig auszugestalten, sondern wir wollen uns an ihr im Spiel üben. Deshalb muß es uns dabei weniger auf das Rätselraten als auf das Aufführen selbst ankommen. Wir wollen beim Scharadenspiel lernen, alles — jede Handlung und jedes Geschehen und jedes innere Erlebnis — durch Mimik auszudrücken. Deshalb wollen wir uns immer wieder bemühen, möglichst viel stumme Bilder zu zeigen, bei denen wir ja gezwungen sind, alles durch Bewegung und Mimik verständlich zu machen. Wir wollen möglichst wenig Geräte, Kulissen usw. benutzen, sondern alles durch unser Spiel andeuten. Wie schön und überzeugend kann man eine Geige spielen, die man garnicht hat, oder man kann sehr umständlich mit vielen (eingebildeten) Koffern in einen Eisenbahnwagen einsteigen, den der Zuschauer garnicht sieht! Besonders wirksam wird diese Mimik im Zusammenspiel mehrerer Spielerinnen: Es kann schön

sein, wenn ein Räuber geschlichen kommt; es wird aber noch viel schöner, wenn eine ganze Gruppe von Räubern leise, das Messer zwischen den Zähnen, mit gleichen Bewegungen aus dem Hintergrund geschlichen kommt! Oder mehrere Reisende sitzen in einem Eisenbahnabteil (zwei Bänke oder ein paar Stühle) und werden gleichmäßig von dem fahrenden Zug gerüttelt. Wenn es über eine Weiche geht, wird bei allen das Rütteln stärker; wenn es in eine Kurve geht, werden alle gleichmäßig nach einer Seite gedrückt, und wenn der Zug stehen bleibt, fliegen alle mit einem Ruck durcheinander! Solche Bilder müssen natürlich gut eingeübt werden, um ordentlich zu wirken.

Wir können auch Kulissen, die wir unbedingt brauchen — einen Gartenzaun oder ein Häuschen — durch ein paar Mädel darstellen, die einfach gerade nebeneinanderstehen oder sich, in zwei Reihen gegenüberstehend, hochgereckt die Fingerspitzen reichen. Als Brunnenrand hocken ein paar Mädel im Halbkreis, mit dem Rücken zum Zuschauer.

Was wir direkt nicht darstellen können, zeigen wir als „Spiegelung im Menschen".

Beispiel: Der Zeppelin:

Ein paar Spielerinnen sehen den Zeppelin; sie machen sich durch Gesten darauf aufmerksam und verfolgen dann gemeinsam mit den Augen seinen langsamen Flug. Mit einem Flugzeug ist er nicht zu verwechseln: es fliegt schneller, und vielleicht würden wir beim Flugzeug auch (von einem unsichtbaren Mädel) das Motorengeräusch hören.

Oder ein Chor: Ein Gesangverein übt (stumm!) unter Leitung seines Dirigenten.

Außer solchen Bildern, mit denen wir — wie bei diesen Beispielen — einen Begriff wiedergeben, wollen wir nun aber auch Scharadenbilder mit einer abgeschlossenen Handlung spielen. Dabei achten wir vor allem auf den richtigen „A u f b a u d e r H a n d l u n g", die wir schon äußerlich durch die Art des Auftretens der Spieler steigern können.

Wenn z. B. der König öffentlich erscheinen soll, so tritt zuerst das „Volk" auf; ein paar Spieler, die aufgeregt tuschelnd herumstehen und etwas erwarten. Dann marschiert als zweites die Leibgarde des Königs auf und stellt sich zu beiden Seiten auf. Damit wissen wir bereits, aus welcher Richtung der König zu erwarten ist. Dann kann vielleicht noch ein Herold erscheinen und ein Signal als Ankündigung geben. Das Volk blickt gespannt in die Richtung, aus der der König kommen soll. Und nun sieht es ihn; die Spieler recken sich und jubeln und winken ihm zu, oder sie blicken ihm ehrfürchtig entgegen

— wie es ins Spiel paßt — und dann erst erscheint er wirklich, daß die Zuschauer ihn sehen.

Der König braucht nun garnicht mehr durch seine Aufmachung besonders von den übrigen Spielern abzustechen; durch die Art seines Auftretens ist er schon von selbst in den Mittelpunkt des Geschehens gestellt und hat nun den weiteren Verlauf der Handlung in der Hand.

Wir bauen möglichst oft solche Szenen in unsere Scharaden ein, weil wir an ihnen das wirkungsvolle Zusammenspiel aller Spielerinnen üben können, das wir später beim Stegreifspiel immer wieder brauchen werden.

Nun beginnt also die eigentliche Handlung, die wir ganz klar zum Höhepunkt führen müssen, der die Lösung des Rätsels enthält.
Wir wollen z. B. das Wort „Urteil" darstellen.

Dann würde sich das eben Geschilderte vielleicht so fortsetzen: Der König ist also mit seinen Räten erschienen und nimmt auf seinem „Thronsessel" Platz. Hinter ihm stehen seine Räte, in gebührender Entfernung das Volk. Nun wird der Angeklagte gebracht (wieder durch Blick und Bewegung der anderen angekündigt!) und vor den König geführt. Dieser wirft ihm mit großen drohenden Bewegungen seine Schuld vor; der Angeklagte schüttelt den Kopf, wehrt mit den Armen ab: er leugnet. Der König wird immer zorniger, die Uebrigen murren. Nun wird der Angeklagte kleinlaut und verlegt sich aufs Bitten: er fällt auf die Knie und ringt die Hände. Der König macht ein abweisendes Gesicht. Er bespricht sich kurz mit seinen Räten, dann erhebt er sich — (das Volk reckt sich auf die Zehenspitzen) — ergreift den Stab — überlegt noch einen Augenblick — — — und nun kommt der Höhepunkt, dem Räte und Volk durch lebhafte Bewegungen ihre Zustimmung ausdrücken: Er zerbricht den Stab und wirft ihn dem Angeklagten vor die Füße! (In diesem Augenblick können wir auch im Hintergrund einen Gong ertönnen lassen.) Der Angeklagte wird ganz gebrochen abgeführt, der König und sein Gefolge verlassen den Raum, die Leibgarde marschiert ab, das Volk verläuft sich.

Wir wollen solche Szenen einmal bis ins kleinste ausspielen; sie machen uns und den Zuschauern viel Spaß und geben allen Spielern allmählich eine große Sicherheit im Auftreten und im Anbringen eigener Ideen.

Andere Szenen, die wir auf diese Weise ausspielen können:

Ein Raub oder Ueberfall, eine Sitzung, eine Operation, usw. — oder auch einmal ein bekanntes Märchen, das wir stumm spielen, z. B. „Froschkönig". (Die einzigen Laute sind das Quaken des Froschkönigs!)

Noch ein paar Hinweise auf Geräusche, mit denen wir das Spiel begleiten können: Motorengeräusche können wir mit einer Gießkanne nachmachen, in die ein Mädel kräftig hineinbläst. Ein Gewitter (bei nächtlicher Ueberfallszene): ein dünnes Wellblech wird geschüttelt. Der Wind wird auf Kämmen mit Pergamentpapier geblasen.

Die Worteinteilung bei der Scharade.

Haben wir am Anfang in der Scharade zusammengesetzte Worte dargestellt, die wir sinngemäß in Silben aufgeteilt hatten:

Raub — Ritter, Hof — Kapelle,

N i c h t (Reisender im Zug wird immer wieder auf Verbote aufmerksam gemacht: Nicht spucken, Nicht hinauslehnen, Nicht rauchen) — e i n (ostpreußische Aussprache: een) — M i s c h u n g (Kaffeemischung mit 50%!).

V ö l k e r (Abgeordnete aller Völker erscheinen beim König) — B u n d (Bund der Vegetarier) — S i t z u n g,

so versuchen wir nun, Bilder aneinanderzureihen, die zu einem Ergebnis von ganz anderer Bedeutung führen:

L — Angst — recken — Läufer (Teppichläufer): Langstreckenläufer.

Staub — Ecke — n: Staubecken.
Jacke — Tanz — Zug: Jackettanzug.
Prrr — Opa — Ghandisten: Propagandisten.
Pferd — Ei — Tiger: Verteidiger.

Ist ein solches Rätsel aus mehreren Bildern zusammengesetzt, so heben wir zwei — die die besten Spielmöglichkeiten bieten — heraus und spielen sie ganz ausführlich aus; die anderen werden als Füllung des Rätsels betrachtet und kürzer gespielt, z. B. einzelne Buchstaben. Sie lassen sich meist gut mit einer Schulklasse darstellen. (P: Die Lehrerin einer sächsischen Schulklasse kämpft vergeblich um die Aussprache eines „harten B". Oder ABC-Schützen lernen einen Buchstaben schreiben. Oder es wird angekündigt, daß von dem nächsten Bild nur der Anfangsbuchstabe zu nehmen ist.) Ueberhaupt ist bei solchen Scharaden ein Ansager nötig, der die Verbindung zwischen Spielern und Zuschauern darstellt und nötigenfalls vermittelt; denn die schönste Scharade verfehlt ihren Zweck, wenn sie nicht richtig erraten wird! (Beispiele nach Förster.)

Haben wir uns eine Zeit lang im Scharadenspiel geübt, so stellen sich allmählich die Fähigkeiten und Begabungen der einzelnen Spielerinnen heraus, d. h., jedes Mädchen findet bestimmte Typen, die ihm am meisten liegen und die es am wirkungsvollsten ausspielen

kann: der würdige König, der forsche junge Mann, die feine Dame, der Räuber, das alte Mütterchen usw. Wieder andere können besonders wirkungsvoll in kleinen Gruppen „das Volk" darstellen. Wir fördern diese Begabungen und lassen die Mädel möglichst die Rollen spielen, die ihrem Wesen am meisten entsprechen.

Es ist sehr reizvoll, nun Scharaden mit einer fortlaufenden Handlung zu erfinden, wo eine Hauptperson mehrere Dinge erlebt. Von solchen Scharaden mit zusammenhängender Spielhandlung gehen wir von selbst dazu über, nun n u r noch e i n Geschehen ausführlich darzustellen, und kommen damit zum

Stegreifspiel.

Der Aufbau des Stegreifspiels fällt unseren Mädeln nach der längeren Vorübung durch Scharadenspiel bedeutend leichter, da sie viele technische Schwierigkeiten nun schon beherrschen: die Steigerung der Spannung im Auftreten einer „Menschenmenge", ein genaues Zusammenspiel der Bewegungen mehrerer Spieler, usw. Vor allem haben wir beim Scharadenspiel immer wieder mit den Mädeln geübt, die einzelnen Vorgänge nicht durch endlose Reden, sondern durch Bewegung und Mimik darzustellen. Nun kommt beim Stegreifspiel die Sprache als Ergänzung dazu, aber die Mädel müssen sich von Anfang an daran gewöhnen, sie möglichst knapp und treffend und ohne langes Geschwätz zu gebrauchen.

Den Stoff für unser Stegreifspiel werden wir uns vor allem aus unseren Märchenbüchern suchen. Ihr braucht Euch nur einmal die Märchenbücher der Gebrüder Grimm durchzulesen, so werdet Ihr für jede Spielschar und für jede Gelegenheit etwas Passendes finden.

Jetzt in den Wintermonaten wählen wir am besten ein Märchen, das uns vom Kampf zwischen dem Hellen und dem Dunklen erzählt, wie z. B.:

Goldmarie und Pechmarie,
Hänsel und Gretel,
Die Gänsemagd,
Rapunzel,
Schneewittchen,
Einäuglein, Zweiäuglein, Dreiäuglein,
Aschenbrödel.

Oft paßt ein fröhlicheres Spiel besser. Dann wählen wir:

Rumpelstilzchen,
Der Schweinehirt (Die künstliche Nachtigall),
König Drosselbart.

Oder wir spielen etwas ganz Lustiges:

Des Kaisers neue Kleider,
Die goldene Gans,
Der Teufel mit den drei goldenen Haaren,
Das Hasenhüten.

Beim Märchenspiel ist die erste Voraussetzung, daß es in der Sprache, in Bewegung und in der Kleidung wirklich märchenhaft gespielt wird. Man kann nicht in täglichen Redensarten darauflos reden oder in modernen Phantasiekostümen erscheinen. Ehe wir mit dem Einüben beginnen, lesen oder erzählen wir das Märchen zwei oder dreimal, damit alle Spieler in die besondere Stimmung unseres Märchens versetzt werden und richtig in diesem Märchen leben. Wenn wir dann beim Spielen an einer Stelle noch nicht die richtigen Worte finden, so nehmen wir immer wieder das Märchenbuch zu Hilfe.

Nun überlegen wir, wie wir das Märchen in einzelne Szenen aufteilen, welche Begebenheiten wir spielen können und was wir durch eine Unterhaltung oder einen Zwischensprecher andeuten können. Nach dem Vorlesen werden wir meistens schon die wichtigsten Rollen verteilen können. Dann proben wir zunächst eine Massenszene, in der möglichst viele — größere und kleinere — Rollen beteiligt sind. Ist diese Szene ein paarmal geübt und bis ins Kleinste ausgespielt, wissen wir am besten, wie wir die Rollen endgültig verteilen und ob jeder die Gestalt zu spielen hat, die ihm am besten liegt. Nun erst spielen wir das ganze Stück, unterbrechen aber sofort wieder, wenn eine Stelle zu wenig dem Märchen entspricht, zu schnell übergangen oder zu breit ausgeführt wird. Wir wollen uns garnicht erst etwas Falsches angewöhnen! Erst wenn wir alle Szenen auf diese Weise besprochen und geprobt haben, spielen wir das Stück zusammenhängend und brauchen jetzt nur noch kleine Fehler auszumerzen. Nun überlegen wir die K o s t ü m e der einzelnen Spieler. Sie sollen möglichst schlicht in der Form, von einfachen, klaren Farben sein. In den Einheiten, die regelmäßig zusammen spielen, wollen wir uns allmählich die sogenannte „Theaterkiste" zulegen mit einigen Kleidern und Kostümen, die wir immer wieder in unseren Spielen brauchen. Hose, Jacke und ein roter Umhang für den König, ein blauer Umhang für die Königin, einfarbige Kleider für Mädchen und Prinzessinnen; für die Guten in hellen, für die Bösen in dunklen Farben. Schon in den Kostümen muß die klare Scheidung des Märchens zwischen Hell und Dunkel, Schön und Häßlich, zu finden sein. Zwischenstufen gibt es nicht, auch keine schwankenden Charaktere. Die Gestalten sind von Anfang an fest bestimmt, und aus der Gegenüberstellung und dem Kampf zwischen Hell und Dunkel ergibt sich der Konflikt des Märchens, der immer mit dem Sieg des Guten endet.

Wichtig für das Spiel ist auch die Umgebung, der Spielraum, auf dem wir spielen. Wir müssen ihn schon vorher wissen, um die Proben gleich danach einzustellen. Am schönsten ist es, wenn wir im Kreis mitten zwischen unseren Zuschauern spielen können; sie erleben das Spiel dann viel unmittelbarer. Wenn wir auf einer Bühne spielen, so wollen wir die Verbindung zu unserem Publikum dadurch verstärken, daß wir die Auf- und Abgänge der Spieler öfter durch die Reihen der Zuschauer kommen lassen. Wieviel wirkungsvoller ist der große Brautzug als Abschluß des Spieles, wenn er, anstatt gleich im Hintergrund der Bühne zu verschwinden, langsam und feierlich mitten durch die Zuschauer abzieht!

Auf den Vorhang wollen wir ganz verzichten. Die nötigen Umänderungen der Bühne während des Spiels dürfen alle sehen, wenn sie von „Pagen" schnell und geschickt ausgeführt werden. Vor allen Dingen können wir zu unserm Spiel keine gemalten Kulissen mit schwungvollen Phantasielandschaften gebrauchen! Als Abschluß der Bühne nehmen wir einfarbige Vorhänge, wir brauchen möglichst wenig Gerät; vieles können wir auch, wie bei der Scharade, durch Mädel darstellen lassen. Wenn wir gut und überzeugend spielen, brauchen wir alles andere nur noch anzudeuten. Die Hauptsache ist immer der klare Aufbau der Handlung, und beim Spielen schöne Bewegungen und gut überlegtes Sprechen.

Haben wir mit einem Spiel einen besonders guten Erfolg gehabt, so wollen wir uns einmal daran geben, dieses Spiel noch weiter auszubauen bis in alle Einzelheiten, die Worte der Spieler genau festzulegen und das ganze Spiel aufzuschreiben.

Damit kommen wir zu unserem ersten, selbstgeschriebenen

Laienspiel.

Beim Laienspiel müssen also die Rollen der einzelnen Mädel auswendig gelernt werden. Voraussetzung ist natürlich eine sehr schöne Sprache, damit sich das Auswendiglernen lohnt. Wir können Lieder, Melodien und Singspiele sinnvoll in die Handlung einbauen. Das Spiel muß dabei aber immer einfach, natürlich und in seiner Handlung selbstverständlich wirken. Im alten Volksspiel wurde sehr geschickt oft die ganze Zuhörerschaft durch ein Lied, einen Tanz in die Handlung einbezogen, oder es wurde damit der Fortgang der Handlung überbrückt.

Wir fügen Kinderlieder oder Mädeltänze ein, in denen von dem Geschehen unseres Märchens die Rede ist. Wir können ein solches Tanzlied zwischen zwei Szenen einschieben, um damit den Zuschauern den Fortgang der Märchenhandlung zu erzählen, den wir nicht gut im Spiel zeigen können.

In einem Märchenspiel „Rapunzel", das in unserem Obergau aufgeschrieben wurde, sehen wir im Bild die Geschichte so weit, bis Rapunzel, die in ihrem Turm heimlich den Königssohn empfangen hatte, zur Strafe von der Zauberin in den Wald getrieben wird, ohne vom Schicksal ihres Prinzen etwas zu wissen. Dann tritt eine Mutter auf, die ihren Kindern die Geschichte von Rapunzel erzählt oder vorsingt, die im Walde herumirren soll, und von dem Prinzen, der — so erzählt man sich — vom Turm gestürzt und in den Dornen sein Augenlicht verloren haben soll und nun ebenfalls herumirrt. Sie erzählt das den Kindern als ein Märchen, das wohl nicht wahr ist. Rapunzel aber, die heimlich die Mutter mit ihren Kindern belauscht, erfährt auf diese Weise das Schicksal ihres Prinzen und weiß nun, daß sie ihn suchen muß — so dient also die Erzählung der Mutter dem Fortgang der Handlung. Dasselbe können wir auch erreichen durch ein Reigenlied, in dem von der Not Rapunzels und des blinden Prinzen gesungen wird.

Wir können auch ein solches Lied an den Anfang des Spieles setzen, um damit gleichzeitig dem Zuschauer die Situation zu erklären. Ihr seht das an einem Spiel von der Jungfrau Ma'leen, das eine JM-Führerin unseres Obergaues schrieb und von dem Ihr hier das erste Bild lest:

Das Spiel von der Jungfrau Maleen.

Links steht der von den Mädeln gebildete Turm. In der Mitte der Bühne gehen Kinder im Kreis und singen:

> Wer sitzt in diesem hohen Turm?
> Eine kleine Königin!
> Sie ist so fest vermauert,
> Mauer wolln wir brechen,
> Steine wollen wir stechen,
> 1 — 2 — 3!

Bei drei wird immer ein Mädel mit einem leichten Schlag aus dem Kreis herausgeholt und geht nun außen mit herum. Sie spielen dieses Spiel dreimal, dann gehen sie ab. Einige Mädel mit Flöten bleiben und spielen das Maleenmotiv. Nur ein Mädel bleibt.
Stimme aus dem Turm:

> Dunkel und Kälte, schon sieben Jahr,
> lichtlos und freudlos sitz ich gefangen!
> Will keiner helfen, kommt keiner gegangen,
> der mir die Freiheit, die Freude bringt?
> Will nun aus eigener Kraft mich befreien,
> mit meinen Händen die Steine bezwingen!

Muß fast Unmögliches vollbringen,
aber die Sehnsucht nach dem Licht macht mich stark.

— — —

Die Mauer will ich brechen,
die Steine will ich stechen.

Drei Schläge, der Turm öffnet sich, Maleen kommt langsam nach vorn.

Maleen:

Das Licht — die Sonne — die Luft — der Wind!
ich darfs wieder spüren! Ein Blümlein — ein Kind —

Um sich schauend:

Ach, Leben und Freude rings um mich her
und auch für mich keine Finsternis mehr!

Das Kind steht ängstlich, mit gesenktem Kopf.

Kind, sieh mich an, zeig mir Dein Gesicht,
sah helle Augen so lange nicht!

Das Kind sieht sie an und sagt fragend:

Kind:

Wer bist Du nur? Du bist mir fremd!
Hab Dich im Dorf noch nie gesehen!

Mehrere Kinder kommen, darunter auch Flöten.

Kinder:

Erzähl uns, Du — wo kommst Du her?
Wer bist Du, sag?

Maleen:

Ich bin Maleen!
Doch still — ich will von traurigen Dingen
Euch eine alte Weise singen.

Sie singt nach der Weise „Ich hab die Nacht geträumet"

Ich hab die Nacht geträumet
wohl einen Traum so schwer:
saß sieben Jahr gefangen,
sah keinen Lichtstrahl mehr.
Ein Vöglein tät singen
von einem jungen Wib,
der Vater wollt es zwingen
zur Heirat ohne Lieb.
Es tät in Treuen minnen
um sie ein Königssohn —
mit allen ihren Sinnen
gehörte sie ihm schon.
Ihr Lieb ließ den Vater sie wissen,
sagt ihm von ihrer Not —

spricht leise weiter:

im Turm mußt sie es büßen —
ich glaube, sie ist tot!

Die Kinder haben stumm zugehört, eins sagt:

Kind:

Du hast von Dir gesungen — ich weiß es wohl —
doch sieh: Du lebst und solltest fröhlich sein!

Maleen:

Ja, Kind, ich leb — doch ich bin ganz allein!
Ist alles stumm und tot — was einmal klar und licht,
ist alles stumm und tot — nur meine Liebe nicht!

Kinder:

So lang die Liebe lebt, so lange hab noch Mut,
sieh nur, die Sonne scheint — es wird noch alles gut!

Maleen:

Will meinen Weg nun gehen. Dank, Kinder, für den Rat!
Du, Sonne, gibst mir Hoffnung —
nun gib mir Kraft zur Tat!

Sie geht, die Kinder singen nach dem Maleenmotiv:

Maleen, Maleen, Dein Weg ist weit,
Dein Weg ist weit, Maleen.

Alle ab.

Nun wagt Euch einmal daran, selbst solch ein Spiel aufzuschreiben, es wird Euch sicher viel Freude machen! Man braucht nicht gleich zu dichten, man muß sich nur um eine einfache, klare Sprache bemühen. Vom eigenen Spiel ausgehend, findet man ein ganz anderes Verhältnis zu fremden Laienspielen. Es gibt ein paar recht gute, die aber immer geübte Spielerinnen voraussetzen.

Ich gebe Euch ein paar Spiele aus dem Arwed-Strauch-Verlag an, die Ihr mit Euern Mädeln spielen könnt:

„Goldmarie und Pechmarie", ein Mädelspiel von Hedwig von Olfers.

„Die Gänsemagd", ein Mädelspiel von Hedwig von Olfers. Musik von Walter von Gunia.

Beide Spiele sind aus der fränkischen Arbeit des BDM heraus entstanden und sind durch Lieder und Volkstänze aufgelockert.

„Die drei Waldfrauen", ein Spiel zur Weihnachtszeit von Ria Bade.

Oder ebenfalls aus dem Arwed-Strauch-Verlag:

„Die schöne Lau", ein Märchenspiel von Eva Kuhn.
„Die zertanzten Schuhe", ein Reigenspiel von Annemarie Claßen.

„Die Spitzbubenkomödie", von Margarete Cordes. Ein Spiel von des Kaisers neuen Kleidern nach dem Märchen von Andersen. (Kaiser-Verlag.)

„Die natürliche Nachtigall" von Margarete Cordes. Ein Lustspiel nach Andersens Märchen vom Schweinehirten. (Kaiser-Verlag.)

„Der Teufel mit den drei goldenen Haaren", ein Märchenspiel von Martin Luserke. (Voggenreiter-Verlag.)

Oder ein paar Spiele, die wir mit HJ-Kameraden zusammen spielen:

„Die Schätze der Hexe", ein Bewegungs-Märchenspiel von Hermann Schultze. (Herausgegeben von der Reichsjugendführung.)

„König Drosselbart", von Adolf Holst.

„Drei Säcke voll Lügen", ein heiteres Märchen in 7 Bildern von Margarete Cordes.

Oder wir spielen einmal ein Mädelspiel, das kein Märchen ist:

„Des Königs Brief", ein kleines heiteres Spiel um Preußens Soldatenkönig. (Voggenreiter-Verlag.)

Ein gutes Spiel für eine Mädelgruppe ist auch:

„Gudrun in der Normandie", von Erich Colberg. (Kaiser-Verlag.)

Es gibt noch eine ganze Menge von Spielen, aber die meisten entsprechen zu wenig der Vorstellung, die wir uns heute von unserem Mädelspiel machen. Wenn Ihr in Eurem Urteil über ein solches Spiel nicht ganz sicher seid, fragt immer erst im Untergau um Rat!

Achtet bei jedem Spiel, das Ihr kauft und spielen wollt, genau auf die Aufführungsbedingungen, die auf der ersten Seite stehen! Ihr müßt eine bestimmte Anzahl Rollenhefte kaufen, um es spielen zu dürfen!

Alle diese Spiele, von denen jetzt die Rede war, sind Unterhaltungsspiele. Sie sind aus dem Stegreifspiel entstanden, und wir können sie auch wie ein Stegreifspiel einüben. Wir werden ein solches Spiel also zuerst unseren Mädeln vorlesen und dann, wenn wir die Hauptrollen verteilt haben, einmal *aus dem Stegreif* spielen, bis wir uns mit der Art unserer Rolle vertraut gemacht haben. Die Aufgabe der Führerin ist es dann, die Spielerinnen allmählich zu dem Wortlaut des Spieles hinzuführen. Erst danach lernen wir die Rollen auswendig und spielen nach dem Textbuch. Wir erreichen dadurch, daß unsere Mädel beim Spielen mehr auf die Bewegung und das Zusammenspiel achten und nicht deklamieren.

Im Gegensatz zu diesem Unterhaltungsspiel steht das sogenannte „*Feierspiel*". Wir stellen ein solches Spiel nur in die ernste Feierstunde. Während das Unterhaltungsspiel von der Erzählung

irgendeines Einzel-Schicksales ausgeht, das wir in möglichst bewegtem Spiel darstellen, behandelt das Feierspiel ein Problem, das eine Gemeinschaft, eine Sippe oder ein Volk angeht. Hinter der Handlung eines solchen Spieles steht immer ein tieferer, größerer Sinn. In einem Feierspiel wird deshalb die Handlung nicht nur von Einzelpersonen bestimmt, sondern von einer Spielgruppe, die eine Gemeinschaft darstellt, oder von einem Chor, der das ganze Spiel begleitet. Die einzelnen Spieler sind nur Glieder dieser Gemeinschaft. Bei solchen Spielen ist das gesprochene Wort die Hauptsache. Wir werden also diese Rollen in erster Linie nach Stimme und Aussprache der Mädel verteilen. Ein Feierspiel üben wir ganz vom Wort her ein; wir machen Sprechübungen mit dem Chor und Leseproben mit allen Spielerinnen. Wenn wir das ganze Spiel mit Leseproben durchgearbeitet haben und die Betonung aller Sätze festgelegt haben, werden die Rollen auswendig gelernt, dann erst kommt das freie Spiel mit Bewegungen.

Ich gebe Euch zwei Beispiele für gute Feierspiele an:

„Der Birkenzweig", ein Märchenspiel von Kilian Koll. (Herausgegeben von der Reichsjugendführung.)

Die Handlung dieses Spieles — der Kampf eines Bauernhofes gegen die Flut, die ihn verschlingen will, zeigt uns symbolhaft den Kampf des deutschen Grenzlandes im Osten um die deutsche Heimaterde.

„Die goldene Jungfrau", von Erich Colberg. (Herausgegeben vom NS-Lehrerbund, Arwed-Strauch-Verlag.)

Der goldenen Jungfrau, die nur für sich selbst Schätze sammeln will, tritt ihr Volk entgegen (in der Form eines Chores) und fordert stattdessen das notwendige Brot. Einem Sprecher des Chores gelingt es durch sein eingreifendes Handeln, die goldene Jungfrau zur Einsicht und Umkehr zu bestimmen.

Solche Spiele verlangen viel Uebung. Sie sind Euch hier angegeben als Hinweis für die richtige Auswahl eines Spieles.

Das Schattenspiel.

Eine besondere Spielform ist das Schattenspiel. Wir spielen es im allgemeinen aus dem Stegreif, meistens sogar ganz als stummes Spiel, das durch das Erzählen oder Vorlesen des Märchens oder durch ein Lied (z. B. Es wollt ein Schneider wandern, des Montags in der Fruh . . .) begleitet wird. Wir können auch einzelne Stellen des vorgelesenen Märchens von den Spielern dazwischen sprechen lassen.

Das Schattenspiel verlangt einige technische Vorbereitungen. Wir brauchen eine große Leinwand, die wir in einen Rahmen spannen

und aufstellen. Wir brauchen eine Lichtquelle, die nur durch die Leinwand fällt, während der ganze übrige Raum verdunkelt ist. Wenn wir keine genügend große Leinwand haben, nähen wir zwei Bettücher mit einer feinen Naht aneinander. Wir stellen die Leinwand so auf, daß die Naht senkrecht läuft, sie stört dann das Bild weniger. Als Lichtquelle besorgen wir uns eine möglichst starke Scheinwerferlampe. Sie wird hinter der Leinwand, also im Spielraum, aufgestellt und bestrahlt die Leinwand. Je weiter die Lampe von der Leinwand entfernt ist, umso leichter und besser wird das Spiel. Deshalb muß sie sehr hell sein. Es darf natürlich nur eine Lampe sein; bei mehreren Lichtquellen würden die Spieler mehrere Schatten werfen! Die Lampe wird nicht am Boden oder an der Decke angebracht (sonst werden die Köpfe oder die Füße verzerrt), sondern steht in halber Höhe der Leinwand, am besten auf einem Tisch.

Wir spielen zwischen Leinwand und Lampe, und zwar möglichst nahe an der Leinwand, damit die Schatten klar umrissen sind.
Die beiden wichtigsten Voraussetzungen beim Schattenspiel sind:

1. Alle Spieler bleiben immer in der gleichen Entfernung von der Leinwand, damit die Schatten gleich groß sind (ohne dabei mit dem Arm an die Leinwand zu stoßen, sonst gibt es Wellenbewegungen!) und
2. die Spieler stellen sich immer genau seitlich zur Leinwand und zeigen ihr klares Profil. Wenn wir einmal hin und hergehen müssen, drehen wir erst neben der Leinwand um, sodaß es der Zuschauer nicht sieht!

Nur wenn wir auf diese beiden Grundbedingungen genau achten, wird das Spiel richtig. Für die Führerin bedeutet das beim Einüben viel Geduld mit ihren Mädeln; für die Spielerinnen sehr viel Selbstdisziplin. Das Schattenspiel ist also ein ausgesprochenes Bewegungsspiel; alle Bewegungen müssen sorgfältig und groß und gut sichtbar ausgeführt werden, da das Minenspiel fast ganz wegfällt. Da man nur unseren Schatten sieht, können wir mit einfachen Mitteln unser Profil und unser ganzes Aussehen verändern. Die Hexe oder die Zauberin im Märchenspiel bekommt eine lange, krumme Nase aus Pappdeckel, die wir zweifach ausschneiden, an den Spitzen aneinanderkleben und dann aufklemmen. Der Schneider in dem Singspiel „Es wollt ein Schneider wandern" bekommt auf dieselbe Art eine spitze Nase und einen spitzen Bart, Schwalbenschwänze und aufstrebende Schnabelschuhe. Außerdem bekommt er aus Pappdeckel eine riesige Schere, eine große Pappdeckelnadel mit einem großen Oehr, durch das eine dicke Kordel gezogen ist, und ein Pappdeckel-

Bügeleisen, im Profil gesehen. Auch Kulissen können wir uns so herstellen. Bei einem Rapunzel-Spiel hatten wir den Turm aus Pappdeckel an der Leinwand festgeheftet. Rapunzel, die auf dem Turm saß, stand in Wirklichkeit auf einem Stuhl, den man hinter dem Pappdeckel natürlich nicht sah. Auch die Gartenmauer hatten wir so angedeutet. Bäume, Blumen und Rapunzeln wurden als Zweige und Grasbüschel an die Leinwand geheftet. Bei einem Szenenwechsel machen wir vorher das Licht aus, — im Gegensatz zum richtigen Stegreifspiel, bei dem wir nicht durch Vorhang usw. den Zuschauer ausschließen wollen.

Als Stoff zum Schattenspiel eignen sich fast alle Märchen. Allerdings können wir bei den meisten nicht das ganze Geschehen in fortlaufender Handlung zeigen. Im Mittelpunkt steht dann das Mädel, das das Märchen erzählt oder vorliest. An einer geeigneten Stelle geht das Licht an, eine Szene erscheint während des Erzählens auf der Leinwand, dann wird es wieder dunkel bis zum nächsten Bild. Das Spiel führt also nur das Erzählte aus. G a n z ausspielen können wir vor allem die Singspiele, wie den eben schon erwähnten Schneider in der Hölle, oder „Es ließ sich ein Bauer ein'n Faltrock schneiden". Auch bei den Kasperle-Spielen könnt Ihr geeigneten Stoff zum Schattenspiel finden. Oder Ihr stellt irgendwelche Ereignisse als lustiges Kurzspiel dar. Alles wird Euch und den Zuschauern viel Spaß machen, wenn Ihr es richtig erprobt habt und sauber spielt.

Das Kasperle-Spiel.

Ein Spielen besonderer Art ist es, eine Puppe auf der Hand zu haben und sie durch allerlei Abenteuer zu steuern, einmal Kasperle zu sein und vor Kaiser und König keine Angst zu haben. Es ist nicht damit getan, sich ein Kasperle-Theater zu bauen, Köpfe zu basteln, ihnen Kleider zu nähen und drauflos zu spielen. Man muß lange üben, eine Puppe richtig zu führen, und auch Kasperle überlegt sich seine Worte. Aber wie wirksam ein Kasperlespiel sein kann, das wissen wir alle von uns selbst. Kaum eine andere Spielart kann so in Spannung versetzen, kann so den Zuschauer miteinbeziehen, kann so viel Wahrheit offen sagen, kann so erziehen wie das Kasperle-Spiel. Macht es Euch nicht so leicht damit, umso mehr werdet Ihr all seine Wirkungen ausnutzen. Wenn wir fertige Spieltexte benutzen, halten wir uns an die Ausgaben der Reihe „Das deutsche Puppenspiel", eine neue Puppenspielreihe, herausgegeben vom Reichsinstitut für Puppenspiel, zu beziehen durch den Verlag Arwed Strauch, Leipzig. Fertige, besonders schöne Köpfe sind durch das Reichsinstitut für Puppenspiel, Berlin, zu beziehen. Sie kosten pro Stück 3,50 RM.

Zum Schluß ein Brief, der viel Ernsthaftes über das Kasperle-Spiel enthält.

Vom Hohnsteiner Kasper höchstpersönlich geschrieben!

Wir Holzköpfe sind stolz darauf, daß die deutschen Menschen wieder zu uns zurückfinden, nachdem sie seit etlichen Jahren auch auf andern Gebieten nicht mehr den Quatschköpfen nachlaufen! Es gibt aber immer noch viele, die rümpfen die Nase, wenn sie eingeladen werden, ins Kasperletheater zu kommen. — Laßt sie rümpfen! Wer rümpft, hat bestimmt keine feine Nase, sonst käme er!

Im Grunde seines Herzens geht jeder gern ins Kasperletheater, aber etwas „genierlich" bleibt es doch. Und so ist es auch garnicht selten, daß am Nachmittag fünf Erwachsene kommen und ein ganz kleines, winziges Kind mitbringen. Dieses kleine Wesen rechtfertigt ihren Besuch und gibt ihnen Haltung und Sicherheit. Man glaubt ja garnicht, wie unsicher die großen Menschen im Kasperletheater sind. Sie möchten so gern . . . aber sie dürfen doch nicht . . . was sollen denn die anderen denken . . .!

Abends sitzen dann die großen Leute vor unseren Spielleisten und blicken zu mir herauf. Und ich selber betrachte mir die Welt von oben. Ich weiß ganz genau, daß es nicht im Sinne der Volksgemeinschaft ist, wenn einer oben sitzt und bloß auf die andern runterschaut. Aber das geschieht bei uns aus technischen Gründen. Soweit es bei den Menschen auch noch vorkommt (und es soll noch vorkommen), geschieht es nicht aus technischen Gründen. Keiner soll sich was draus machen. Wer einem begegnet, der auf ihn runterschaut, der soll den Kopf zurückwerfen, den andern anschauen und dabei denken: du Kerl hast einen Holzkopp.

Manche Menschen sagen, unsere Körper wären zu klein. Aber dafür reißen wir das Maul recht weit auf. So gleicht sich alles im Leben aus. Bei den Menschen ist es genau so: die kleinsten Köppe reißen das Maul am weitesten auf. Wobei der Vergleich jetzt allerdings schon wieder zweideutig und infolgedessen im Hinblick auf uns schief wird.

Oft sind wir in einem viel zu großen Saal, da fühlen wir uns sehr unbehaglich. Ich halte dann folgende Ansprache: Liebe Menschen, der Saal ist groß, wir Puppen sind klein. Im menschlichen Leben ist das auch so, die Welt ist groß und die Menschen sind klein, oft sehr klein.

Da sitzen sie nun vor unserer Bühne: Kleine und Große, Arme und Reiche, Dicke und Dünne, Hübsche und Intelligente. Abends kommen auch manchmal Kinder mit. Die freuen sich dann, daß sie erwachsen sein dürfen und die Erwachsenen freuen sich, daß sie Kinder sein dürfen. So geht mancherlei im Leben verkehrt zu.

Unsere Köpfe sind aus Holz. Wir reden so, wie uns der Schnabel geschnitzt ist. Nicht eine Miene verziehen wir, wenn wir den Menschen unsere Meinung sagen. Mancher versteht es, mancher nicht, trotzdem klatschen alle beide. Jeder denkt, der andere ist gemeint. Dabei meinen wir jeden, der vor unserer Bühne sitzt.

Wir sind stolz darauf, aus Holz zu sein. Wir befinden uns in allerbester Gesellschaft. Denkt nur einmal nach, was heutzutage alles aus Holz gemacht wird.

Schön sind wir nicht. Aber die Zeitungen schreiben oft, daß wir charakterstisch sind. Meine Großmutter sagte einmal ganz richtig: Wir wollen lieber weniger schön sein und dafür mehr Charakter haben. Bei den Menschen ist es oft umgekehrt.

Wir reden nur, wenn wir auf der Spielleiste sind. Sonst liegen wir in der Kiste und sind ganz still. Es geht in unserer Kiste sehr friedlich zu, alle liegen brav beieinander: König und Teufel, Prinz und Räuber, Prinzessin und Hexe, Ritter und Tod, Bauern und edle Herren, Geister und Klatschbasen. Keiner meckert und alle sind zufrieden. Die Menschen können sich immer und zu jeder Zeit ein Beispiel an uns nehmen. Nun will ich meinen Aufsatz schließen.

Ich habe die Menschen sehr gern und viele haben mich auch gern. Mit denen habe ich Freundschaft geschlossen und es wird allemal ein Fest, wenn wir wieder beisammen sind. Und die andern? Na ja — wer mich nicht gern hat, der kann mich aber . . . (einmal besuchen und dann wird er mich) . . . auch gern haben.

Mahlzeit, Servus, Grüß Gott, Habe die Ehre, Guten Abend, Glückauf!

Der Hohnsteiner Kasper
nebst Familie.

❖

Bücher zur Spielarbeit.

Wir geben Euch Bücher an, aus denen wir unsere Anregungen nahmen und die wir Euch für die Arbeit empfehlen:

Freude, Zucht, Glaube.
Handbuch für die kulturelle Arbeit im Lager. (Voggenreiter-Verlag)

Bernd Poieß, Kamerad erzähle. (Armed Strauch Verlag, RM 3.30)

Förster, Das Scharadenspiel.
Werkbuch für Laienspieler. (Voggenreiter-Verlag, RM 2.90)

Paul Leonhardt, Das Laienspiel.
Arbeitsmaterial der Abteilung Volkstum — Brauchtum des Amtes „Feierabend" der NS-Gemeinschaft „Kraft durch Freude".

Ernst Lehmann, Das Handpuppenspiel.
Werkbücher für deutsche Geselligkeit. (Voggenreiter-Verlag, RM 1.90)

Das deutsche Puppenspiel; Einsatz, Erfolge und Zielsetzung.
(Verlag der DAF, RM 0.50)

Siegfried Raeck, Das Kasperbuch.
Einführung in das Handpuppenspiel. (Eichendorff-Haus, RM 3.50)

Ein paar Hefte aus der Reihe „Das deutsche Puppenspiel", herausgegeben vom Reichsinstitut für Puppenspiel im Armed Strauch-Verlag:

1. **Reingold Harten,** Des Teufels goldene Haare;
2. **Hermann Schultze,** Das Spiel vom klugen und tapferen Schneiderlein;
3. **Wilhelm Stölting,** Van den Fischer un siene Fro;
4. **Wilhelm Stölting,** Soldat und Düwel.

Führerin!

Der Führerinnendienst soll Dir in Deiner Arbeit eine Anleitung und Stütze bedeuten. Du sollst uns regelmäßig schreiben, was Du besonders gut gebrauchen konntest und was Dir fehlt. Du sollst hier auch alle Fragen stellen können, und wir wollen sie Dir brieflich oder an dieser Stelle beantworten.

Schreibe nach folgendem Muster an die Abteilung WS und K, Untergauführerin Maria See, Düsseldorf, Derendorfer Straße 1.

1. Aus dem Führerinnendienst Januar-Februar konnte ich für die Arbeit gut verwenden:

2. Für die Durchführung des Dienstes fehlen mir Anregungen zu folgenden Dingen:

3. Besondere Fragen:
   [Hier kannst Du alle Fragen über Bücher, Filme, Heimabendthemen, Fragen aus der Sozialarbeit oder Ähnliches stellen, die Dir Schwierigkeiten machen.]

Heil Hitler!

Die Führerin der ....

Einheit

....

Unterschrift

Anschrift: Wohnort, Straße und Hausnummer

Kriegsbücherei der deutschen Jugend

Herausgegeben im Auftrage des Jugendführers des Deutschen Reiches



Die gewaltigen Leistungen unserer Soldaten, ihr Kämpfen und Erleben, ihr unvergängliches Heldentum, in atemberaubenden Schilderungen

Jede Woche erscheint ein Heft

Jedes Heft 20 Pfennig